



Title	空間構造による語り：ディズニーパークを例に
Author(s)	川村, 明日香
Citation	言語文化共同研究プロジェクト. 2024, 2023, p. 1-13
Version Type	VoR
URL	<a href="https://doi.org/10.18910/97350">https://doi.org/10.18910/97350</a>
rights	
Note	

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

# 空間構造による語り

——ディズニーパークを例に——

川村 明日香

## 1. はじめに

物語における空間とは、プリンス（2015）の定義によれば、語り手や語られる内容との相対関係に関する価値を持つ（プリンス 2015: 182-183）。例えば、語り手がいる空間と、語られる物語が展開される空間の大きさの対比や距離の変化などを示したり、語り手がどのような空間で語るかによって彼らのおかれた状況を暗示したりすることができる（プリンス 2015: 182-183）。

ただし、メディアによって語りと空間の関係は変容する。文学では、物語を構成するのは主に言語であるため、空間は言語によって表象されるのに対し、映画では、空間はそれ自体が、表象するための記号となり得る。ブランドフォード／グラント／ヒリアー（2004）によると、映画は三次元空間の経験を、限定されたフレームに切り取られた疑似的な二次元へと変換する（ブランドフォード／グラント／ヒリアー 2004: 91）。

意味が生成されるのは主としてまさに空間関係を通してである。一般的に言って、表象された世界が信用できるものであることをわれわれに納得させるためと、登場人物がセットと他の登場人物との関係で配置される仕方によって意味を示唆するために、映画における空間は組織される。（中略）映画は、なんらかの仕方で空間をとらえ組織化せざるをえない。カメラワーク、編集、そして異なるレンズを使用することによって、映画のなかの空間に対し、（いつもそうとは限らないにしても）柔軟で絶えず変化するアプローチが可能になる。

（ブランドフォード／グラント／ヒリアー 2004: 91-92）

つまり、映画では空間が意味生成のコードの中核になる。カメラワークや編集といった空間の切り取られ方そのものが物語を表現する、一種の修辞法であって、語られる内容や語り手と関係において相対化されるものというだけではなくなる。空間は、物語を生成するために切り取られ、配置される記号となるのである。

東京ディズニーリゾートをはじめとしたディズニーパークは、映画産業と深く関係して

いる。ディズニー社が過去に映画として発表した作品がパークのアトラクションになり、アトラクションが新しい映画の題材になる。このような、映画と深く関連する空間は、肉眼での知覚が映画の画面を模倣するように造られる（川村 2022: 31-32）。すなわち、ディズニーパークでは、二次元的意味生成のために組織化されていた映画の空間設計・配置をさらに三次元に還元するために空間を設計し直す。ここで空間は、映画同様、物語を表象する。しかし、映画において物語生成のための記号であった疑似二次元的空間配置は、ディズニーパークにおいて、再度三次元化された、別の記号となる。映画のような二次元画面のモンタージュとも異なる、文学のように言語にも依らず、三次元空間という記号体系の中で生成される物語は如何に分析され得るだろうか。本稿では、空間配置を二次元として組織化する映画における空間論をもとに、ディズニーテーマパークにおいて三次元空間内に表象される物語について、「語り」と「語り手」、すなわち物語を誰がどのように生成するのかという観点から分析を試みる。

## 2. テーマパークにおける「語り」

### 2.1. 言語的語り

ハッチオン（2012）は、各メディアの形式を、発信者と受け手の関与形態を軸に、大きく 3 つに分類した。文学のような言語的に「語る」方法、映画や舞台といったパフォーマンス系メディアのような「見せる」形、あるいはゲームやテーマパークで行われる「参加する」形式である（ハッチオン 2012: xi）。いずれの形態も、受け手を「没入させる性質」を持っているが、語る形態では想像力によって、見せる形態では聴覚的・視覚的認識によって、参加の形態では身体的や運動感覚によって、それぞれ受け手が没入することを促す（ハッチオン 2012: 28）。参加の形態であるテーマパークは、物語が表象された世界に対して、受容者は自らの運動や身体感覚を通して働きかけることが可能である。例えば、キャラクター達と挨拶を交わしたり、シューティングゲームで得点を競ったりすることができる。

3 つの形態の中で、言語的語りの在り方も変化する。文学における語りは主に言語で構成される。「見せる」メディアである舞台や映画では、登場人物の台詞に加え、ボイス・オーバー・ナレーターが登場することもある。受容者の身体的・運動感覚的没入が中心となるテーマパークにおいても、言語的語りは存在する。

例えば、東京ディズニーランドのアトラクション「ホーンテッドマンション<sup>1</sup>」では、「ゴーストホスト」と名乗る幽霊が、ゲストに語り掛ける声がする。彼はガイド的存在であって、洋館のところどころで、幽霊たちがいる部屋や絵について説明を加える。洋館の前には墓場があり、数多く並ぶ墓石にはそれぞれ、墓の主の名前、没年と墓碑銘が刻まれ

<sup>1</sup> アメリカのディズニーランドで 1969 年に、東京ディズニーランドでは 1983 年にオープンした（スミス 2008: 215）。ゲストはドゥーム・バギーに乗って移動しながら、不気味な品々が並ぶ幽霊屋敷を探検していく。

ており、墓碑銘からは、亡くなった背景などを推測することができるようになっている。

他のアトラクションでも同様に、主要な物語に関連した新聞記事や手紙、資料といったものが周辺に散見される。文学や映画で、手紙や新聞記事が引用されるように、ディズニーパークにおいても、そのような別のテキストが登場する。それらが個々に物語を内包し、一種の「語り」を持つ。それぞれの「語り」の主は、アトラクションの登場人物であったり、彼らと同時代に生きた新聞記者であったりする。ただし、映画や文学とは異なり、ゲストはそれらを見ても、見なくても良いのである。

## 2.2. 非言語的語り

では、非言語コードによる物語生成は、どのように捉え、分析することが可能だろうか。

非言語と言語による物語生成が混在した、相互参与のメディアとしてのディズニーパークにおける「語り」を分析する方法については、テーマパーク、特にディズニーパークが映画との間に主題的・視覚的関連性を持っていることから、まず映画における語り手の分析を参考にしたうえで、修正を加えていきたい。映画における語り手の抽出について、スタム／バーゴイン／フリッタマン＝ルイス（2006）は次のように述べる。

語りの行為の第一の範囲、つまり登場人物兼語り手の範囲は、理論的问题にぶつからずに例示することが出来る。つねに物語世界内のレベルに位置する登場人物兼語り手は、自ら語っている物語に積極的に参加することもあるし、目撃者であることもある。そのような語り手は、自らの経験や知覚を語っており、自らの話のなかで役者として機能しているので、物語世界と等質である。

（スタム／バーゴイン／フリッタマン＝ルイス 2006: 220）

文学にも映画にも共通して導入され得る、登場人物兼語り手は、自ら事件を語るため抽出することは比較的容易であり、同じことがアトラクションにも適用可能である。アトラクションに登場する登場人物兼語り手は、ゲストに対して語り掛ける。先に例を挙げた、「ホーンTEDマンション」のゴーストホストは、登場人物兼語り手として現れる。しかしながら、物語全体—墓場の前を通って洋館に入り、出口を抜けるまでの一連の物語—をゴーストホストは語らない。彼は主な語り手ではなく、いわば証言者である。そこで、次の問題が発生する。この一連の物語の主たる語り手はいるのか、いるとすれば誰なのか。

映画についても、同様の問題が議論されている。すなわち、登場人物兼語り手の状況を示す映像は、誰が語るのか、である。

二つ目の考察点は、内的登場人物兼語り手が物語全部を語っているか、あるいはその物語がそれより大きな語りに埋め込まれているのか、もしそうなら物語のどれくらいの部分が登場人物兼語り手の限られた視点から語られているのか、ということであ

る。文学においては、登場人物兼語り手の言説が物語全体を構成することもある。しかし映画においては、登場人物兼語り手の物語は、映画的コードの集合体によって生み出される大きな語り、つまり非言語的形式でテクストを繰り出す外的で人として現れない映画的語り手の全体を支配する言説のなかに、つねに埋め込まれている。(中略)『蜘蛛女のキス』のように、多くの映画では埋め込まれた登場人物兼語り手は映画全体の小さな部分しか占めない。しかし、たとえば、ウィラードという登場人物による語りが包括的で物語全体をもたらしているように見える『地獄の黙示録』のような映画でも、つねに物語世界外の支配的レベルの語りが存在するのである。ウィラードの語りは外的映画的語り手の言説に取り囲まれ、もしくは埋め込まれている。この外的映画的語り手は、異なるレベルの「注釈」を映画のなかに書き込んでいる。それは、クロス・カッティング、イメージの押韻的繰り返し、スーパーインポーズ、視点の操作、ポート・ピープルの殺戮のあととのフェード・アウトなどの表現的挿入、といった形で行われる。映画においては、登場人物兼語り手の言説は、物語世界外の語り手による大きな一次物語(Primary narrative)もしくは一次レベル物語につねに包み込まれている。

(スタム／バーゴイン／フリッタマン＝ルイス 2006: 221-222)

映画分析においては、言語的に語る主体のみを語り手とは見なしていない。言語化されない、カメラワークや編集といった、映画的コードを操って物語を提示する語り手の存在が認められているのである。映画の登場人物兼語り手が語るとき、音楽が流れたり、視点が操作されたり(実際の世界ではあり得ない)、彼らの語りを俯瞰して演出する、他の主体が常にいる。ときには、「他の主体」は、登場人物兼語り手を裏切って、彼らの語りとは異なる映像を映し出し、その嘘を暴くこともある。

ジュネット(1985)は、「語り」を「物語を生産する語る行為と、広い意味ではその行為が置かれている現実もしくは虚構の状況全体」(ジュネット 1985: 17)と定義している。ジュネットは文学理論としてこの定義を用いているが、一方で、メタ物語の分析においては、口頭で述べられたものだけではなくて、作中に登場する書かれたテクストや、夢、記憶、あるいは非言語的な再現によっても引き受けられ得るという(ジュネット 1985: 270)。メタ物語とは、物語の中に埋め込まれた別の物語であり、主な物語の語り手とは別の語り手を持つこともある(ジュネット 1985: 243)。ただ、文学的な語り手は、絵画のような視覚的なメタ物語を一人の作中人物に描写させることで物語言説化するのである(ジュネット 1985: 270)。よって、非言語的であっても物語の生産行為とみなしえる場合がある。

つまり、映画やテーマパークのように、言語に依らない物語の生成を行うメディアにおいて、「語り」は必ずしも言語的でなくてもよい。映画の操作性に現れる「語り」を考えれば、非言語的な物語の生成は、図版やBGM、空間構造など何等かの意味生成が可能な記号の操作、すなわちコード操作によって可能である。そのため、本稿における「語り」を

「物語の生成を目的としたコード操作」、「語り手」をその主体と再定義する。以上の議論に沿えば、テーマパークにも登場人物兼語り手以外に、彼らを包む、より大きな範囲の一次レベルの物語があつて、そこには操作・編集を行うような俯瞰する存在としての別の「コード操作の主体」があると想定することも可能である。先述した、「ホーンテッドマンション」の場合、ゴーストホストは登場人物兼語り手であり、墓石の文字を刻んだ者がメタ物語の語り手といえる。そして、ゲストが目にする、墓場の前から洋館の中、出口までの一次物語に関与する、別のコード操作主体がいると考えられるのである。この主体が誰かについては次節で詳述する。

ディズニーパークにおいては、アトラクション自体が1つの物語世界を表象し、その中に言語的・非言語的語りが無数に埋め込まれている。アトラクション自体も、パークに埋め込まれた物語であり、それぞれに語り手を持った物語の層が幾重にも形成されている。

### 2.3. 語る主体と見る主体

前述したように、ディズニーパークは、二次元的意味生成を志向した空間の在り方を再度三次元に戻しながら、ゲストには二次元的視覚を与える。映画が物語を生成するために言語以外のコードを操作し、その操作性の中に語り手を見出すことができるのであれば、テーマパークにも非言語のコード操作を行う主体としての語り手を操作性から抽出することが可能と考えられる。

では、ディズニーパークにおいてはどのような非言語的コード生成と操作が行われているのだろうか。テロッテ（2009）によると、ディズニーパーク内でゲストの視覚は入念な計算のもとに制御されている（テロッテ 2009: 8, 12）。ディズニーパークをデザインしたチームは「カメラ配置を念頭に、ライドやその細部を考え出していった」（テロッテ 2009: 219-220）。ゲストがパーク内で観る景色は、映画の撮影時にカメラが映すものと同一になるように設計されているのである。そのうえで、ディズニーパークは「居住可能な作品」であつて、ゲストは作品の登場人物を演じるという（テロッテ 2009: 217）。

吉見（2016）も同様の指摘をする。「ディズニーランドはその本質において、遊園地よりも映画にはるかに近い」（吉見 2016: 307）という。

ディズニーランドにおける様々なランドの風景は、それを手がけたのが映画の美術監督たちであったことが示すように、映画のセットと同質の考え方にもとづいている。人々は、ディズニーの映画を観るのと同じように、あるいはスピルバーグやルーカスの映画を観るのと同じように、ディズニーランドのアトラクションを味わうのである。アトラクションからアトラクションへの移動は、スクリーンからスクリーンへの移動、あるいは大スクリーンのテレビの前でチャンネルを選択していく行為になぞらえることができる。（中略）人々は、書割り的な舞台装置が並び、自動人形たちが話しかけるなかを気ままに動き回ることで、いつしかディズニーランドという巨大なスクリー

ンのなかに吸い込まれている。

(吉見 2016: 308-309)

ディズニーパークは、「映画のセット的空間」で、「書割り的」な三次元空間はゲストの視覚に働きかけ、ゲストにとっては映画を模倣するかのような視覚を生成する。つまり、三次元空間を映画的な仮想の二次元空間に変換したうえで、「編集」された視覚をゲストに与えることが、ディズニーパークでの非言語コードを統べる規則、いわば文法の 1 つといえる。登場人物としてのゲストと、それを俯瞰して「編集」を与える他の存在がある。

また、吉見（2016）は特に掘り下げてはいないが、注目すべき指摘が別に含まれる。ゲストは、「きままに歩き回」って映画の世界に没入していくという点である。ディズニーパークという空間は、ゲストの視覚や動線を誘導し、映画を観ているかのような体験を作り出す。ただし、そこには「きままに歩き回る」というゲストの主体的選択と身体的動作が、個々の風景や体験を連続させる接続要因として用いられている。すなわち、「歩き回る」ことによって、1 つの物語が成立するのであって、語りはその連続の中にこそ浮遊する。「歩き回る」ことで空間という非言語コードを接続し、物語を知覚する主体がゲストである。もちろん、その設計や配置は空間構造によって誘導されているが、個々の配置されたアトラクションや道、店を選択し、配列するのはゲストの身体的移動である。非言語コードとしての空間を接続しその順序を決定するのが、参加する受容者での移動であるという点が、ディズニーパークにおけるもう 1 つの文法である。

以上のことから、ディズニーパークにおける物語の生成を目的としたコード操作には、大きく分けて 2 つの主体が関わっているといえる。視覚を中心とした空間設計に浮上する操作主体と、それを接続する移動主体としてのゲストである。前述したように、パークやアトラクションの構造は映画らしく見えるように設計されている。空間構造は、移動主体を誘導する。一方で、全体としての物語を見る視覚は、移動するゲストの主観である。

「アトラクション内において、ゲストの視覚は映画が映す、全知の語り手である『神』の視線と、登場人物たちの主観ショットが混合したカメラ的視覚である。『私』の視線は、『神』の視線と登場人物の主観的視線の間を行きつ戻りつし、映画の世界の中で身体的没入を体験するのである。このようなカメラ的視覚は、アトラクションという 1 つの連続した空間内で移動しながら生じる。（中略）その上で、ゲストは他者（映画のキャラクター）の主観性、カメラによる客観性と、これらを含むゲストとしての自分の眼による主観の間を行き来するのである」（川村 2022: 31-32）。

では、これら 2 つの主体を物語の生成という点においてどのように捉えるべきだろうか。空間構造は物語の生成を目的として形作られ、ゲストの視覚を誘導する。区切り、縮尺を逸脱し、見上げさせる。これは一種のコード操作であるといえる。つまり、空間構造は「語り手」である。本稿では、このような「語り手」を空間構造的語り手と呼ぶ。空間構造的語り手は、空間のゆがみの中に現れる。

ゲストは、物語世界を知覚する、カメラや登場人物の「眼」である。映画における、カメラのレンズや登場人物の「眼」がゲストの肉眼であって、それを操作して編集するのが空間構造である。移動主体としてのゲストは、ジュネット（1985）のいう、焦点化の主体といえる。焦点化によって、物語世界の情報は取捨選択されたり、制御されたりする。

「語り手は、たとえ主人公が自分自身である時でも、ほとんどいつでも主人公より多くのことを『知っている』のであって、それゆえ主人公に対する焦点化は、一人称の場合であっても、語り手にとっては三人称の場合とまったく同じように、人為的に視野を制限することにほかならない」（ジュネット 1985: 227）。よって、ディズニーパークにおける語り手を空間構造とすれば、焦点化の主はゲストであるといえる。移動主体であるゲストは、物語世界を知覚する主体であって、何を見て、何を見ないかを選択することができるのである。ただし、空間構造がそこに制御を加える場合も多い。例えば、乗り物の動きによって見えるものを制限したり、壁や植木のような構造設計によって歩く方向性を定めたりする。

### 3. 「移動」自体のもつ物語性

ディズニーパークにおける、身体的移動とそれに伴う視覚は、空間構造的語り手によって誘導され、物語を知覚するために必要な条件である。とはいえて移動する視覚は、ディズニーパークにおいて初めて使用されたわけではなく、古くから、スペクタクルの生成装置として利用してきた。フリードバーグ（2008）は次のように述べる。

移動性を持った視線には歴史があり、それは映画よりずっと以前に始まり、散歩や旅行を含む別の文化的な活動に根ざしている。仮想の視線は、視覚的な表象のあらゆる形態（洞穴画にまでさかのぼる）に根ざしているが、写真術によって最も劇的に生み出されたという経緯がある。映画は「動くもの」と「仮想のもの」を結びつける装置として発達した。

（フリードバーグ 2008: 3）

すなわち、スペクタクルを生み出す視覚には 2 種類ある。移動する視覚と、仮想の視覚である。移動する視覚は、旅や散歩といった身体的移動に伴う視覚である。この視覚は、空間移動と時間経過を身体感覚がつなぐことによって発生するものであって、列車や飛行機、エレベーターのような乗り物による移動によって狂いが生じ、さらなるスペクタクル性が生まれる。

仮想の視覚は、絵画や写真のような、眼と同じ空間に存在しないものを眼前に提示する。ここにもまた、無いものが現前するという点において、「移動」が内包されている。映画は、その両者を足した性質を持っているのである。

19 世紀に、多種多様な装置が遊歩の楽しみを商品の形態に変え、空間的・時間的移

動性の新たなイリュージョンを金銭に変えた。一望監視のシステムの閉鎖性とは異なり、映画の原型となる装置の多くが空間的・時間的イリュージョンを売り物にした。要するに、こうした形態のすべてが鑑賞者の不動性—想像上の移動によって価値が付与される静止状態—を拠り所としていたのである。

19世紀の観察者は移動性のイリュージョンを提供されていたとしても、それは、初めのうちは、あくまで空間的移動性だった。時間的移動性のイリュージョンは、映画鑑賞によって、より効果的に作り出されるようになった。こうした想像上の遊歩は新しい形態の主体性—脱身体化し、現実感を喪失しただけでなく、そのうえ時間感覚を喪失した主体性—を生み出した。

(フリードバーグ 2008: 47-48)

映画の持つ、仮想の移動性を持った視覚は、身体の不動を前提とすることによってスペクタクル性を得る。移動する視覚が身体を伴わないために、人々の興味を引くのである。ジオラマやパノラマのような仮想の移動性を持った視覚は、不動の眼前に空間的移動をもたらした。映画は、さらにそこに、時間的な移動ももたらす。視覚が感知する移動は、時間的・空間的に身体を伴わなくなり、そこに価値が生じる。

映画によって成立した、身体を伴わない移動の視覚は、テーマパークにおいて、再度身体に結合する。しかしながら、映画という形態によって一度身体から遊離した視覚は、仮想の移動性を持った視覚を実際の身体に還元する。身体は肉体ではなく、仮想のカメラになるのである。ここで、身体の不動性に依拠していた視覚は、身体が再度動くことによって成立しなくなるはずが、仮想のカメラとして動く身体を生成し、そこに新たな価値が生じる。仮想の移動が、現実の移動になることによって、仮想の「仮想の移動（＝カメラの移動）」として二重の仮想性を生む。つまり、移動という要素は、視覚メディアや空間における価値創出の中軸にある。移動と不動、それに伴う視覚の現実性と仮想性の力学が、視覚を利用するメディアや空間の持つスペクタクル性の在り方を形作っているのである。

写真や映画といった視覚メディアは、「移動」を視覚と身体を遊離／接続するための装置として利用する。しかしながら、「移動」それ自体もまた、物語との親和性を持つ。

おとぎ話には、共通して見られる要素がある。ウラジミール・プロップは、ロシアの魔法民話を分析したうえで、共通する要素を31の機能連続として捉えた（プロップ 1987: 41-101）。それらの機能連続を持った物語の構造は、ヨーロッパのおとぎ話を題材としたディズニー映画でも、共通した構造として認められる（川村 2020: 91-103）。

おとぎ話やディズニー映画において、主人公は冒頭から結末にかけて、空間を移動することが求められるのである。おとぎ話では、主人公は敵対者からの加害によって生じた欠如を回復するために、当初いた場所からの移動を余儀なくされ、主人公の旅が開始する。途中、遭遇した人物の求めに応じることによって、魔法アイテムや移動手段を得て、さらなる空間移動が生じる。それは例えば、『シンデレラ』（1950年、原題：*Cinderella*）のカボ

チャの馬車であったり、『アラジン』（1992年、原題：*Aladdin*）の魔法の絨毯であったりする。その後も主人公は、敵対者からの追跡から逃れたり、密かに帰還を果たしたりする。すなわち、「移動」という行為そのものが、物語を展開させるための要素の1つとなる。

ここで、ディズニーパークにおけるゲストの参加方法と、物語の語りについて話を戻そう。パーク内で、ゲストは空間移動を要求される。どの空間からどの空間へ行くのかは、ゲスト自身の選択ではあるが、移動することによって、ゲストはカメラ的視覚を得て（これは空間構造的語り手によって誘導される）、物語が展開される。このゲストの身体的「移動」と、空間構造的語り手の誘導によるカメラ的視覚の持つ「移動」性と、物語展開上の要素である「移動」が重複し、ゲストの没入体験が成立する。

その中で、アトラクションはゲストに魔法アイテムを授けたり、移動手段を与えたりする。例えば、東京ディズニーシーの「ジャスミンのフライングカーペット」では、ディズニーミュージカル『アラジン』の主人公が移動手段として得た魔法の絨毯に、ゲスト自身が乗って空を飛ぶ体験ができる。つまり、ゲストは仮想の「空を飛ぶ」視覚に身体的移動を伴わせることによって物語に没入すると同時に、おとぎ話の特定の形態である「魔法アイテムを得る」という要素の1つを自身の身体感覚として知覚する。ゲストの「移動」は、物語の生成行為だけではなく、物語自体の内的構造に含まれている「移動」の要素にも接続する。

#### 4. 「空間の語り」分析

以上のことから、ディズニーパークにおける、物語生成はどのように分析可能だろうか。まず、物語がどのような順序で語られるか、という問題である。物語生成のためのコード操作は主に空間構造的語り手が行うが、順序は移動主体が決定する部分もある。個別のアトラクションだけではなく、エントランスから入園したあと、退園するまでの一連の時間連続が1通りの物語生成行為であって、それを誘導するのが空間構造である。よって、全体の物語としての語りの順序は移動主体が決定し、その中にアトラクションにおける物語がある。アトラクション内での語りの順序は空間構造や装置が決定する。とはいっても、時間の流れは、基本的には中に入ったゲストの移動（歩く、もしくは乗り物に乗る）を前提としており、移動主体の動く時間経過とともに物語論説<sup>2</sup>の時間が経過する。すなわち、列に並んで順番を待ち、乗り物に乗る時間である。そのため、未来から過去に戻るような語りの順序は生じにくい。移動主体の知覚にとって、語る行為が生じる時間は常に「現在」である。

ディズニーパークで語られる物語は複数あり、それぞれ異なる物語内容<sup>3</sup>の時間を持つ。アトラクションの題材となった物語自体は「むかし、むかし」のような曖昧なものから、「現代」であったり、「過去」のものであったりするが、いずれも知覚するゲストにとって

<sup>2</sup>テクストそれ自体、記号表現、意味するもの（ジュネット 1985: 17）。語り、すなわち語る行為によって生産される（ジュネット 1985: 18）。

<sup>3</sup>物語の内容、意味されるもの（ジュネット 1985: 17）。物語論説が意味する内容。

ては、「今」目の前で生じていることとして語られる。物語世界の時間と語りの時間は、ずれているのに、ずれていない。ディズニーパークという1つの空間に並べられたすべての物語は、それぞれ異なる時間軸を内包しながら、移動主体の「今」として立ち上がり、「今」目の前に再現される。移動主体は、「むかし、むかし」にも、「未来」にも没入し、「今」の出来事として体験する。それらの連續した体験は、同一の時間軸上に知覚されるのである。実際は、「むかし、むかし」の物語世界と、「未来」の物語世界と、「今」の語りはズレているが、すべてが「今」の出来事のように空間構造として再現され、移動主体によって「今」知覚され、物語が生じる。

これは、物語のコード生成に、空間構造的語り手と移動主体の両方が関与しているために起きる事象といえる。映画や文学の受容者は、物語世界内で何かを知覚することがなく、すでに生成されたコードの読み取りのみを求められる。一方で、ディズニーパークにおける移動主体は、より能動的な活動範囲を持ち、物語世界を再現した空間同士の接続や配列、何に注目するか（カメラでいうクロースアップの視覚）は、移動主体にある程度ゆだねられている。よって、全体としてのコード生成は、その場で現在、行われるのである。この点で、映画や文学とディズニーパークでは、語りの時間軸の在り方に差が生じる。

時間的関係についてさらに述べるならば、物語論説と物語内容のそれぞれが要する時間は大きく異なる。アトラクションの体験時間は5分から15分ほどであるが、物語内容の時間は映画1本分に凝縮される以上の時間である。つまり、空間構造による語りの時間は、物語内容の時間に対して非常に短く、空間を移動する主体の移動時間に一致する。

語り手による物語世界の再現の在り方についても考慮する必要がある。物語世界と移動主体による知覚の間には、空間構造的語り手が介在する。空間構造的語り手が物語世界を再現する際の解像度は非常に高く、移動主体にとっては「リアルに」物語世界を感じることができる。しかしながら、移動主体が知覚する物語世界は、空間構造的語り手が再現した、映画的に編集されたものである。空間に巻き込まれた移動主体の視覚は、神の視点と登場人物の視点の間を行き来し、一方では観客でありながら、他方で登場人物でもある。そのため、移動主体と物語世界の間における空間構造的語り手の介在度合いに相対して、移動主体の行動や知覚の自由度が変わる。例えば、アトラクション内でゲストが乗り物に乗って移動する場合、再現された物語世界への参加度合いがより制限される。他方、移動主体が自由に歩き回ることのできる空間では、物語世界と移動主体の距離が近くなる。

語りの水準、すなわち語り手が物語世界に対してどの位置に立つか、という問題も文学や映画とは変わってくる。空間構造的語り手は、物語世界を空間として再現することによって、「語る」。再現は、移動主体を誘導するために行われ、そのため空間がゆがめられる。移動主体は、空間構造的語り手が知覚させたいものを知覚するために導入される。空間構造的語り手は、物語世界における空間の縮尺や構造を正確に再現するのではなく、移動主体がどの視点で物語世界を見るかを計算し、その運動と視覚を中心に、再現する物語世界の空間をゆがめる。物語世界Aをディズニーパークの空間構造が再現する場合、それはA

のまま再現されず A' となり、A と A' では空間の面で大きく変形される。つまり、空間構造的語り手は物語世界 A に対して、外側から俯瞰するかのような位置について、都合よく変形するのである。しかしながら変形された物語世界 A' の空間に移動主体が導入され、語りのコードが生成されるとすれば、移動主体側が知覚する語りは、変形されて再現された物語世界 A' の内側から生じる。A と A' では空間的に異なるのに、移動主体にとって「リアル」な A を知覚されることを志向して A' が生成されるので、移動主体は A' を「リアルな A」を感じるのである。あるいは、映画を題材としたものの場合は、A を映画として再現した A' をパークが再現した A" が、ゲストにとっての「リアルな A」になる。

さらに、再現された物語世界の空間内に、メタ物語の語り手が無数に登場する。パレードで登場するキャラクターたちをはじめ、展示された手紙や写真、絵画など、言語的・非言語的証言があふれる。彼らは物語世界内で証言をし、時折規定された物語世界、例えば『白雪姫』(1937年、原題：*Snow White and the Seven Dwarfs*) と『シンデレラ』の登場人物たちが、パレードやキャラクターグリーティングの際に、各々の物語世界の外側に立ち、しかしディズニーパークという1つの物語世界の内側で相互に語り合う。

以上のことから、語り手の人称は空間構造的語り手、移動主体の知覚、メタ物語の語り手でそれぞれ異なる。パーク内には複数の物語が層、または並列で組み合わさる。

空間構造的語り手は、語りの人称を持たない。縮尺や配置の中に、時折、見え隠れするのみである。しかし、移動主体の感知する人称を決定する。前述の通り、移動主体が自ら歩き回れるような自由度の高い空間構造は、彼らが三人称にも、一人称にも知覚可能な範囲でのコードを生成する。移動主体を乗り物に乗せるような、あるいは順路に沿って唯一の通路を抜けるよう促すような空間構造は、彼らの自由度を下げ、縮尺を変えたり視覚を遮ったりすることによって、彼らが知覚する人称を規定する。また、アトラクションの周辺に散りばめられたメタ物語の語り手は、手紙の書き手や映画の登場人物の場合は一人称、新聞記者や絵画の描き手の場合は三人称になる。

## 5. おわりに

ディズニーパークは、映画において疑似的二次元化された空間配置を模した三次元空間である。三次元空間は、移動する主体を内部に導入し、それを誘導することで「語る」。語りの時制やテンポは、移動主体と空間構造の関係によって決定される。移動が、空間を接続し物語を生成する。つまり、中に入る人間の視覚と移動が物語生成の条件である。よって、記号体系としての空間と語りの関係性に移動が関与する。

さらに、移動は、それ自体が物語性を帶びやすい。そのため、空間が物語を表象する際に作用するだけではなく、表象された物語にも親和する。

移動に関する身体感覚と視覚とは、写真、映画、ジオラマ、パノラマといったメディアによって、分離され得る。テーマパークという空間では、この分離された視覚が仮想のカメラとして身体に帰ってくる。仮想のカメラとしての肉眼に物語を知覚させるために空間

はゆがみ、組織化され、その中に空間構造的語り手が立ち現れる。

空間構造的語り手は、内在する視覚と身体の移動／不動によって物語を生成するが、移動する視覚はときに身体の仮想性と現実性を往還する。視覚の現実性が曖昧になるとともに、空間もまた、「夢と魔法」という仮想性を帯び始めるのである。

## 参考文献

- 川村明日香（2020）「ディズニーにおける物語の循環システム：アダプテーション、トランスクスト性、ハイパーリアル」、大阪大学大学院言語文化研究科言語文化専攻博士論文。
- （2022）「視覚のハイパーリアリティ化：東京ディズニーリゾートの視覚システムを例に」、『表象と文化』第19号、大阪大学言語文化共同研究プロジェクト2021、pp. 25-36。
- ジュネット、ジェラール（1985）『物語のディスクール 本法論の試み』（花輪光／和泉涼一訳）、水声社。
- (Genette, Gérard (1972) “Discours du récit, essai de méthode”, in *Figures III*, Éditions du Seuil.)
- スミス、デイヴ（2008）『Disney A to Z: The Official Encyclopedia オフィシャル百科事典』（山本美香／IPI（ジョンソン貴子／小田のりこ／加来真由美）／松井史子／谷敷志乃／藤林ベッキー／高橋かおる訳）、ぴあ株式会社。
- (Smith, David R. (2006) *Disney A to Z: The Official Encyclopedia -Third Edition*, Disney Editions.)
- テロッテ、J. P. (2009) 『ディズニーを支えた技術』（堀千恵子訳）、日経BP社。
- (Telotte, Jay.P. (2008) *The Mouse Machine: Disney and Technology*, University of Illinois Press.)
- ハッチオン、リンダ（2012）『アダプテーションの理論』（片渕悦久／鴨川啓信／武田雅史訳）、晃洋書房。
- (Hutcheon, Linda (2006) *A Theory of Adaptation*, Taylor & Francis Group, LLC.)
- フリードバーグ、アン（2008）『ウィンドウ・ショッピング 映画とポストモダン』（井原慶一郎／宗洋／小川朋子訳）、松柏社。
- (Friedberg, Anne (1993) *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*, University of California Press.)
- ブランドフォード、スティーヴ／バリー・キース・グラント／ジム・ヒリアー（2004）『フィルム・スタディーズ事典 映画・映像用語のすべて』（杉野健太郎／中村裕英監修・訳）、フィルムアート社。
- (Blandford, Steve, Barry Keith Grant & Jim Hillier (2001) *The Film Studies Dictionary*, Arnord, Oxford University Press.)

プリンス、ジェラルド (2015) 『改訂 物語論辞典』(遠藤健一訳)、松伯社。

(Prince, Gerald (2003) *A Dictionary of Narratology*, Revised Edition, University of Nebraska Press.)

プロップ、ウラジミール (1987) 『昔話の形態学』(北岡誠司／福田美智代訳)、水声社。

(Пропп, В. Я. (1969) Морфология сказки, 2-е изд, Наука.)

吉見俊哉 (2016) 『視覚都市の地政学—まなざしとしての近代—』、岩波書店。

### 参考ウェブサイト

東京ディズニーリゾート・オフィシャルウェブサイト「【公式】アトラクションキャストが教える！見どころ紹介～『ホーンテッドマンション』編～」

<https://www.tokyodisneyresort.jp/tdrblog/detail/210909/> (2024.5.17)